DibujArte

EDITOPOSTER S.A.
#34
$20.00 Mex
2.50 US
www.editoposter.com

PINTA CON
ACRÍLICOS
AL ESTILO
MANGA

NUEVA TÉCNICA
PASTEL

APRENDE A DIBUJAR
TODO TIPO DE
ZAPATOS

FICTION LAB
NUEVA ESCUELA DE
ANIMACIÓN

EL EQUIPO CREATIVO EN LA TNT 7

ENK DESIGN
enk.eds@gmail.com

www.editoposter.com
34
7 509761 100880

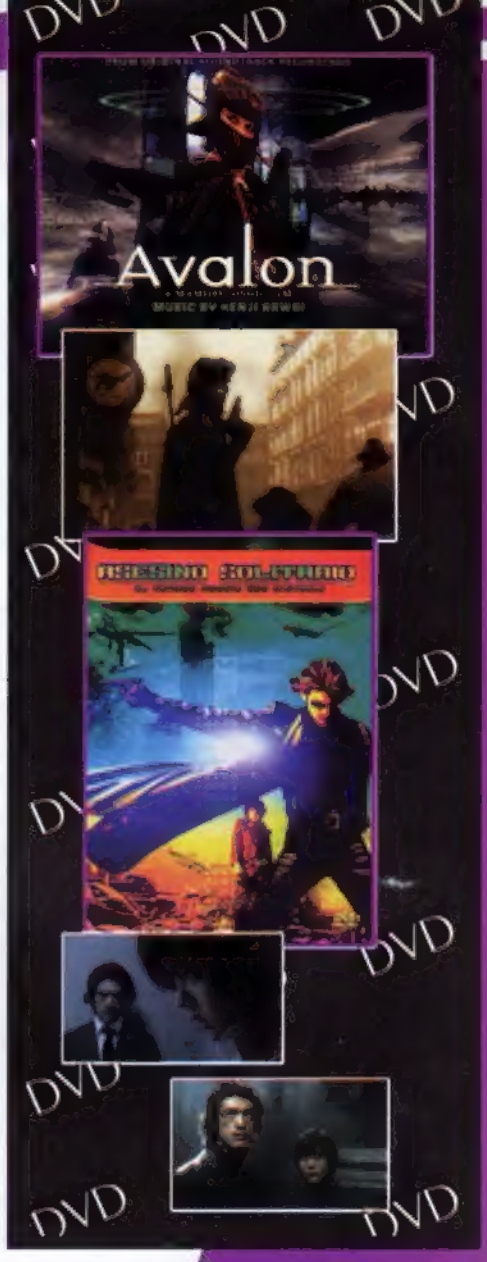
Dibujando HENTAI

www.editoposter.com

EDITORIAL

Es muy común que se diga que para ser dibujante hay que trabajar 18 horas diarias, que debemos olvidarnos de fiestas, de parejas, de amigos, porque todo ello nos quita tiempo y hace que nuestro esfuerzo no sea suficiente. Personalmente, estoy de acuerdo con la parte de que debemos demostrar tenacidad y hay que esforzarse mucho para ser profesional, pero también creo que ser dibujante exige una disciplina que debe contemplar momentos de esparcimiento e interacción con familiares, amigos y el mundo en general. El ser dibujante no es estar encerrado 24 horas los 365 días de año trabajando, se deben tener periodos de descanso que permitan al artista experimentar y salir de las fórmulas de trabajo habitual para evolucionar como creativo y no estancarse en la carrera. Se debe tener un tiempo para poder compartir nuestro talento con las personas que queremos y para ver el mundo que nos rodea. Vayan al cine, lean libros, compren cómics, salgan a un parque, diviértanse con amigos y familiares porque todo sirve a un mismo fin: crecer como persona y en esa medida, como artista.

Les recomiendo dos películas muy interesantes que no son comerciales pero tienen en común el tema de la ciencia-ficción futurista. La primera, bastante difícil de conseguir, se exhibió en algunas salas de la ciudad de México hace unos meses, pero se puede conseguir en DVD: Avalon, dirigida por Mamoru Oshii, para todos los que gustan de los videojuegos on-line y de historias atípicas. La segunda es fácil de encontrar, sólo que ni la portada ni el nombre en español le ayudan para que uno se interese realmente por ella; sin embargo, resulta ser una singular propuesta de ciencia-ficción: Returner (en español: Asesino Solitario).



Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx
y tenemos nueva dirección de correo electrónico:
dibujarte@editoposter.com

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Ivonne Cruz
Liliana Partida
Escorza
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Miguel Ángel Gonzaga
Fotografías

Zenyacen
Colaboradores

Tozani
Lesly Z. Marín
Carlos Arturo Olan Chablé
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa

Publicidad comercializada por:TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegmv.com

www.editoposter.com

ÍNDICE

ACRÍLICO 2

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 16

ZAPATOS 18

FICTION LABS I 26

PASTEL 28

TNT 37

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #34 Primera quincena de septiembre 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los criterios comunicacionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0[illegible] Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 55 95 91 57.
Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 1/43[illegible]/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en [illegible]

ACRÍLICO AL ESTILO Manga

IVONNE CRUZ

Ya hemos aprendido lo básico sobre el uso de acrílicos tradicionales, pero en esta ocasión trabajaremos el acrílico sobre el estilo japonés, especialidad de una nueva colaboradora a la que le damos la bienvenida y de quien esperamos tener más clases: Ivonne Cruz. Ya había tenido algunas participaciones dentro de la revista, pero ésta es la primera clase formal que da, esperamos todos sus comentarios acerca de su clase en el correo de la revista.

El material que se usó para esta ilustración fue: pinturas acrílicas de varios colores, principalmente carne, durazno, azul, negro, blanco y plata; pinceles redondos, godete, papel para limpieza y un recipiente con agua. Recuerden que los pinceles deben lavarse constantemente para evitar que sus cerdas se peguen y se echen a perder.

Antes de trabajar la ilustración, se realizó un dibujo en el que se definieron los elementos de ésta, las luces, las sombras y la valoración de los tonos negros, puedes omitir este paso, pero definitivamente te sirve para dar un mejor acabado a tu trabajo porque puedes observar detalles que de primera instancia no habrías notado.

Posteriormente, se calcó el dibujo en cartulina Opalina y aquí se trabajó directamente; observa que el dibujo no necesariamente debe quedar muy limpio ya que todos los detalles del papel quedarán cubiertos con la pintura.

Comencemos por el rostro. Lo primero es entintar los rasgos principales de la cara, esto para no perder la guía de la línea, ya que el acrílico puede tapar la línea del lápiz y dejarnos a ciegas el resto del proceso, no es necesario hacer esto en toda la ilustración, pero es importante mantener la expresión del rostro.

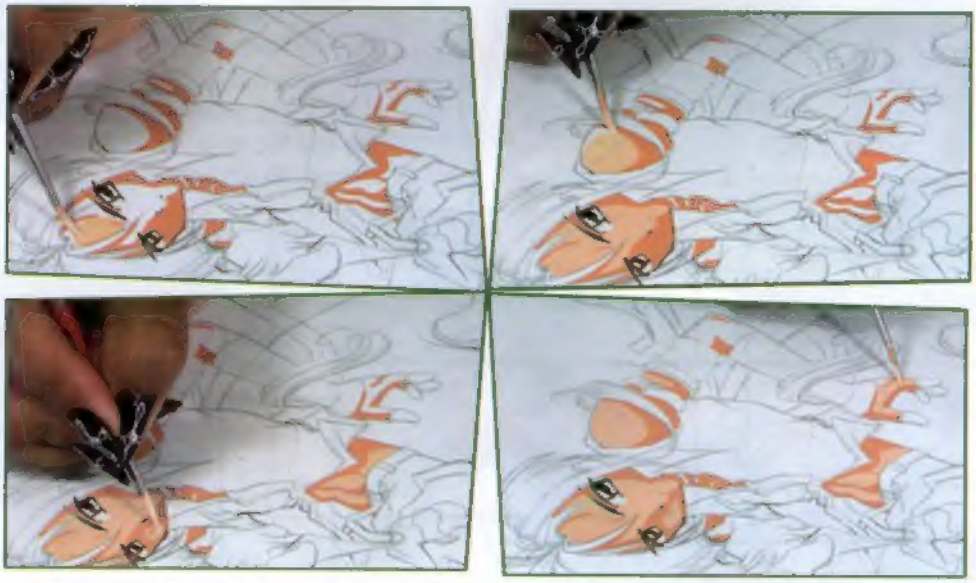
Mezcla en tu godete un poco de pintura color durazno con color carne y haz unas pruebas en un papel aparte, cuando el color te satisfaga, estás listo para empezar.

Ivonne comienza pintando las zonas que serán de sombra, contrario a la mayoría de los creativos, define con este primer tono las partes que no son tocadas por la luz y deja en blanco las que están iluminadas, tal vez sea un poco raro trabajar así, pero no está mal experimentar.

Ten cuidado de no llevarte demasiado la línea del lápiz, sigue los contornos y no te salgas de la línea. Trabaja todas las partes de la piel al mismo tiempo, no vayas al siguiente paso si no has terminado con las sombras de todas las zonas de piel. Esto es porque vamos a colocar luces a partir del tono que ya tenemos y puedes peder el color original en el proceso, lo que ocasionaría que los tonos de piel varíen si no los pintas todos de una vez.

Ahora colocaremos la luz. En tu godete, separa un poco del color original (éste te servirá como base si deseas hacer alguna corrección), y añade un poco de blanco a tu tono original, utiliza el papel de pruebas para saber cuando el tono sea el adecuado.

Ahora pinta las partes blancas de la piel con tu tono nuevo, ten cuidado porque este color puede tapar el que ya está en el papel, si deseas añadir brillos sobre la sombra lo puedes hacer; en este caso, se añadió un brillo en la mejilla.



Veladura

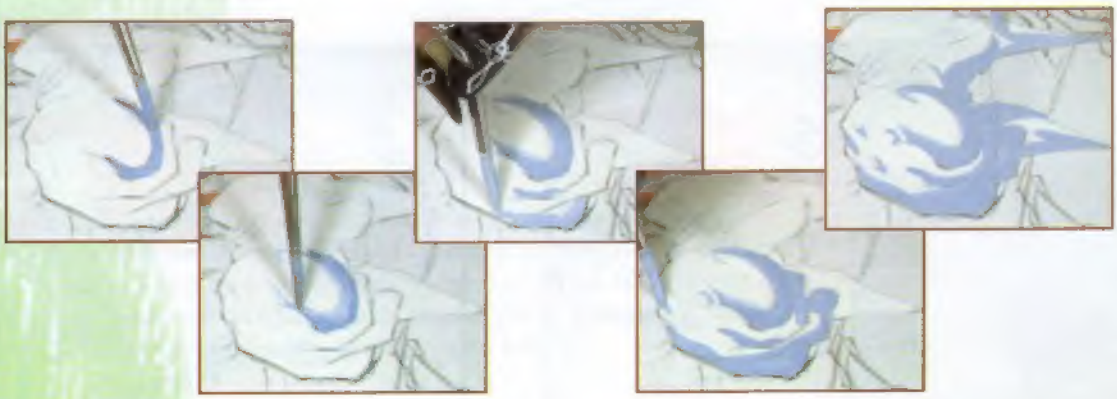
Es una capa de color hecha con pintura ligeramente más diluida, que se coloca justo donde se unen los tonos de luz y de sombra y que da la sensación de un tono intermedio.

Para hacer la veladura, limpia tu pincel y después mójalo un poco, después cárgalo mezclando ligeramente pintura de los dos tonos y colócalo con cuidado en forma de una línea donde la luz y la sombra se unen.

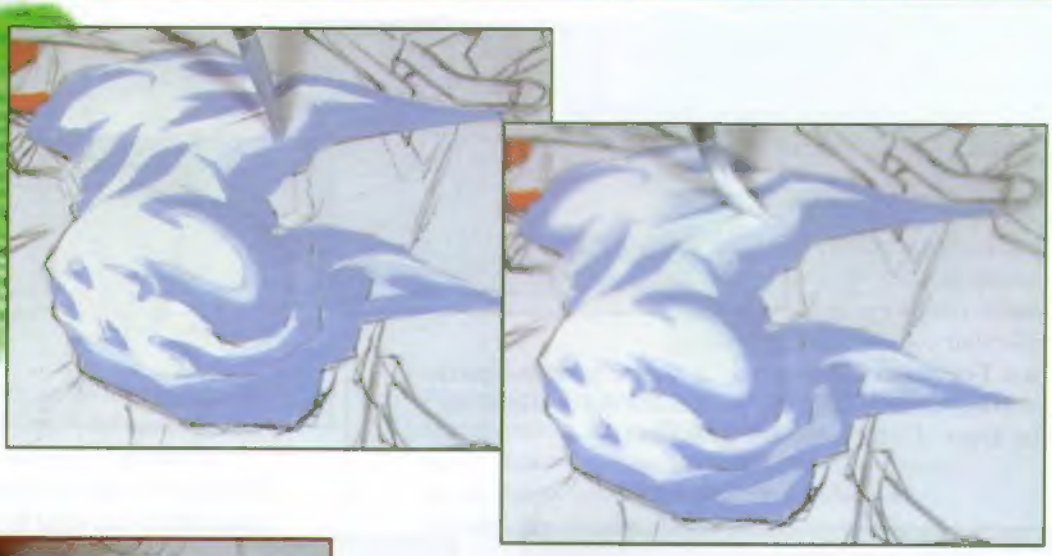
Ahora vamos al tono blanco. Lo primero es dar una capa blanca a cada una de las zonas que llevan este color, no se debe dejar espacio sin pintar, aun cuando el papel en el que trabajamos sea blanco, ya que puede ensuciarse fácilmente o dificultar colocar los demás tonos. Por ahora trabajaremos un guante para que quede bien entendido el proceso, pero tienes que pintar todas las áreas al mismo tiempo, no lo olvides.

Mezcla en tu godete un poco de azul cobalto con blanco y dale un ligero toque de negro. Recuerda hacer unas pruebas en un papel aparte.

Pinta las sombras con este tono, no olvides respetar la fuente de luz establecida previamente. Puedes hacer un ligero degradado aplicando una cantidad regular de acrílico y degradándolo con el pincel húmedo sin pintura.



Cuando termines de colocar las sombras, aplica la veladura con un tono intermedio muy diluido, usa este mismo para retocar detalles y dar más volumen a las formas.

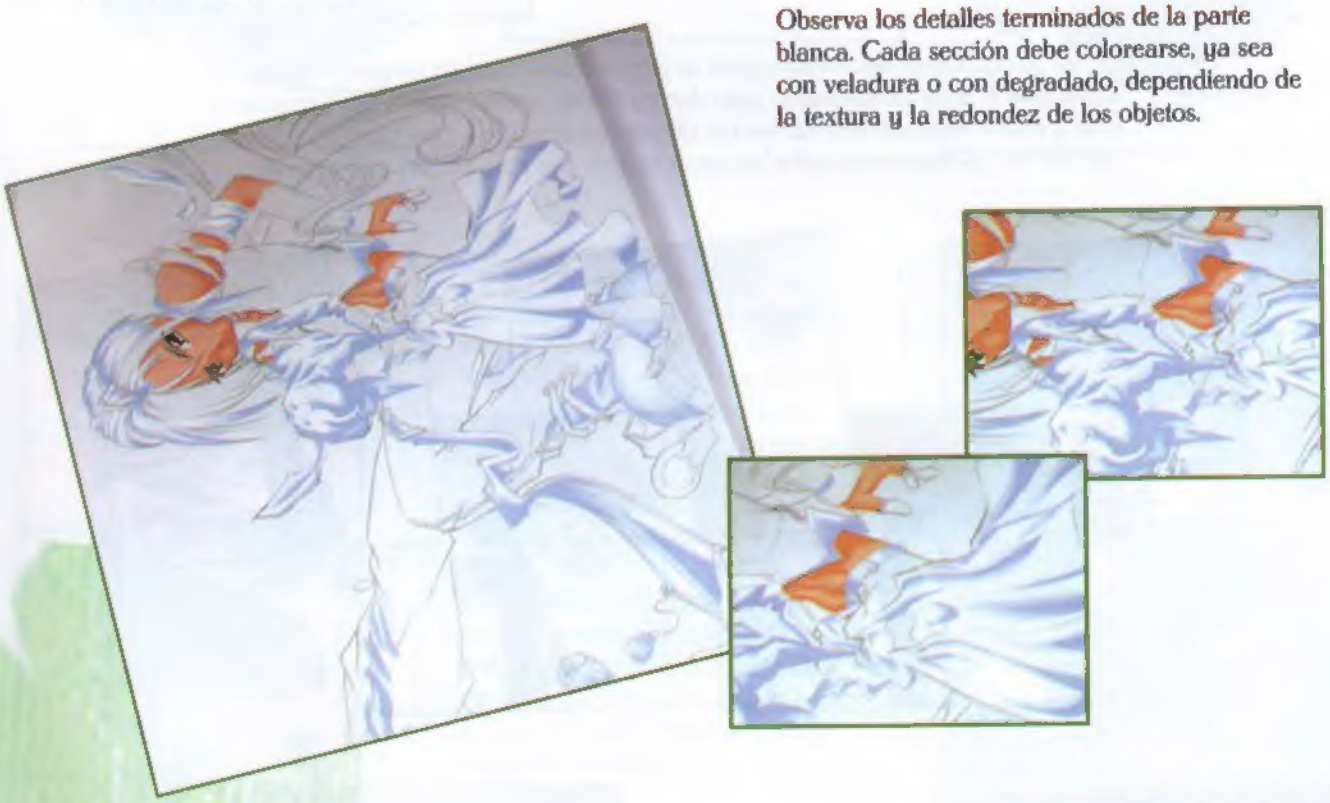


Ahora realizamos el proceso en todas las áreas blancas, trata de hacer esto desde el principio para que no tengas errores en la gama de colores y no olvides la veladura.

El cabello debe trabajarse con líneas delgadas manteniendo espacios blancos que simulen brillos, recuerda trabajar de grueso a delgado y ten cuidado de no cubrir demasiado las líneas guías.

También puedes hacer degradados en la ropa y algunos detalles, practica el degradado pintando una zona y diluyendo la pintura antes de que se seque con un pincel limpio y ligeramente cargado con agua. Recuerda que lo que estás pintando es la sombra de los objetos, no la luz.

Observa los detalles terminados de la parte blanca. Cada sección debe colorearse, ya sea con veladura o con degradado, dependiendo de la textura y la redondez de los objetos.



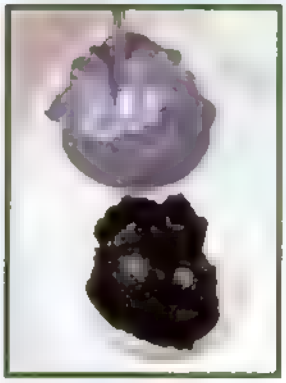
Ahora, preparémonos para pintar con negro. Por lo regular el acrílico en su recipiente original es muy pastoso y es difícil pintar con él ya que pueden marcarse texturas no deseadas. Toma un poco de pintura negra y colócala en tu godete o en una tapa y añade unas gotas de agua, cuando puedas pintar ligeramente, sin dificultades y el tono sea de negro intenso, tu pintura está lista.

Ahora la parte negra. Ésta es relativamente sencilla, pues debemos rellenar todas las partes negras, es más sencillo que el blanco porque es más fácil ver dónde está pintado y dónde no. Ten cuidado con las puntas del cabello, deben quedar afiladas. Cuidado con los manchones y las pinceladas descontroladas.

En las partes donde dos zonas negras se juntan debes dejar un pequeño espacio sin pintar que te sirva de referencia para dar los brillos, si cubres las líneas perderás la guía y puede quedarte una ilustración diferente a como la habías planeado. Tienes que cubrir absolutamente todas las zonas negras, por muy pequeñas que sean.

Trabaja el cabello con la punta de tu pincel bien afilada y trata de controlar tu pulso, aquí no puedes fallar. No olvides limpiar constantemente tu pincel para que no se seque la pintura sobre éste. Si tu pincel está sucio se te dificultará mucho pintar zonas como el cabello.

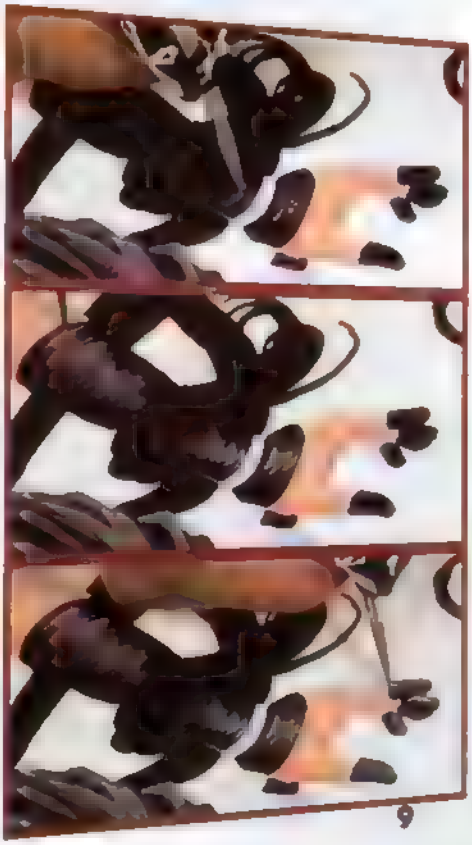
Para obtener el tono luminoso del negro, separa un poco de acrílico en un espacio aparte del godete y añádele blanco y un ligerísimo toque de azul cobalto. Este tono debe contrastar con el negro, es decir, trata de no hacerlo muy oscuro porque si no, no se va a notar.



Pinta el cabello con líneas delgadas, siguiendo la orientación de tu dibujo, trata de mantener tu pincel limpio y con la punta bien afilada. Trabaja los brillos por secciones horizontales y da toques en los mechones sueltos, usa este tono para separar las masas negras que se junten y darle volumen al cabello.

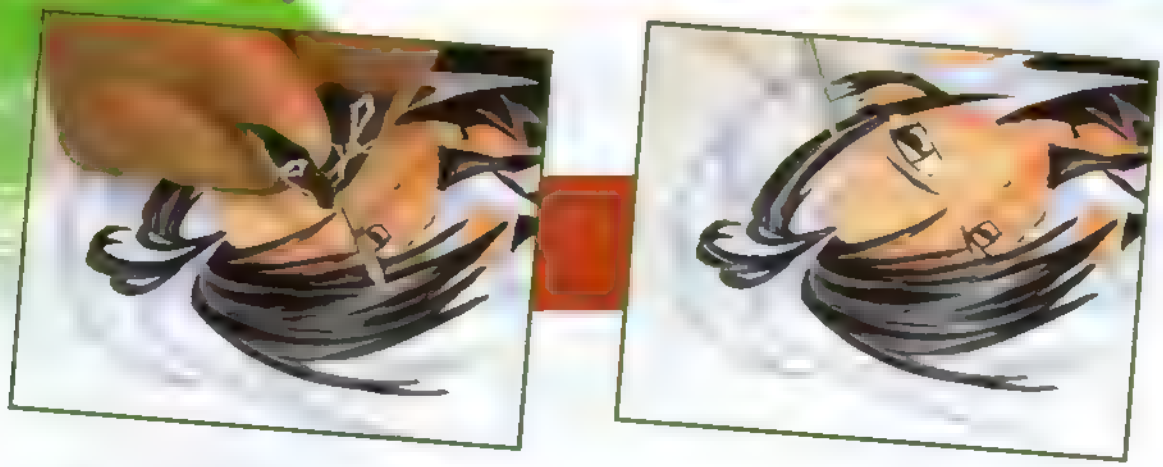
Los pliegues de la ropa, en este caso, se pintaron formando diagonales para dar más sensación de movimiento. Pinta primero la base y dale una ligera veladura para acentuar el volumen.

Las partes que sean más rígidas (como aquí los brazaletes), trabájalos con pequeños brillos que sigan la forma del objeto, si haces los trazos horizontales en lugar de verticales a la forma, obtendrás mejores resultados.

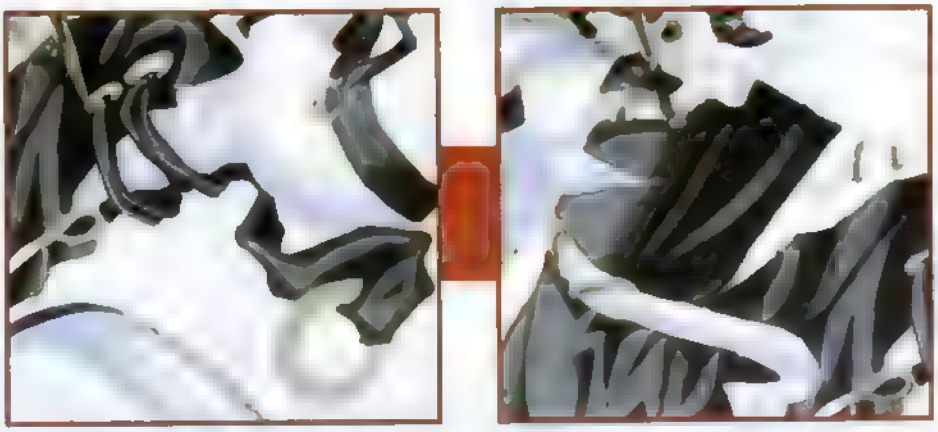


Recuerda que el acrílico te da la facilidad de colocar unos colores sobre otros sin que se mezclen cuando ya están secos, apovecha esta cualidad para retocar todas las veces que quieras tu trabajo; observa en los pantalones, y especialmente en los pliegues de la rodilla, cómo se usaron los colores para obtener un efecto adecuado.

Separa las masas de negro con el gris, dale volumen, marca planos, practica con todas las opciones que esta técnica te puede dar, pero sobre todo, controla tu pulso; aun cuando sea una técnica en la que es fácil corregir, se debe tratar de hacer las cosas a la primera y no cometer error tras error, no lo olvides.

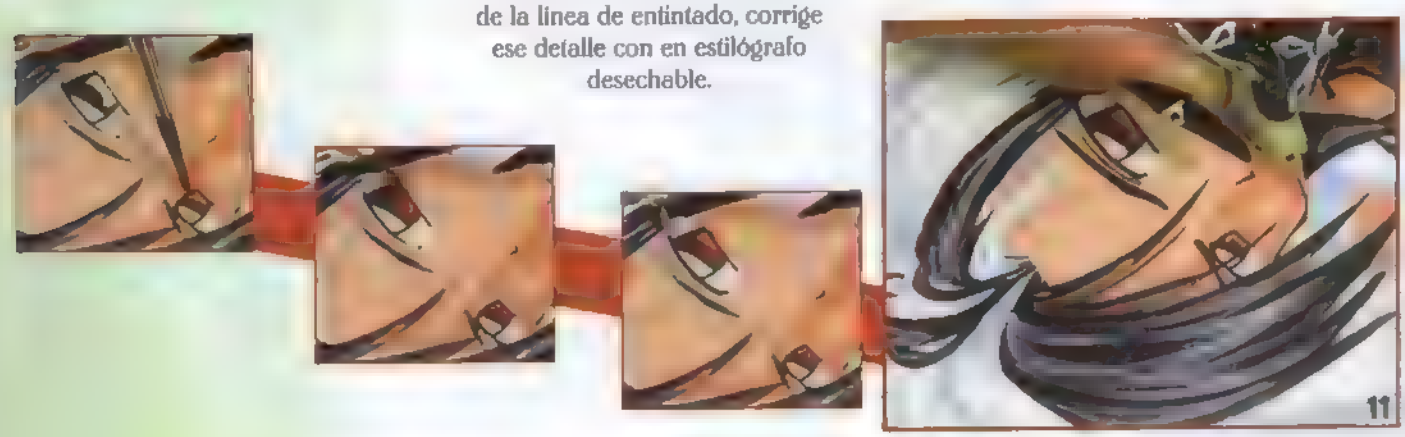


Ahora, usando acrílico de color plata mezclado con blanco, da unos brillos a las partes grises para enfatizar aún más la fuente de luz y el volumen. No abuses demasiado en los brillos, pueden resultar chocantes si están por todos lados, enfócate sólo a aquellos a los que la luz les llega directamente.



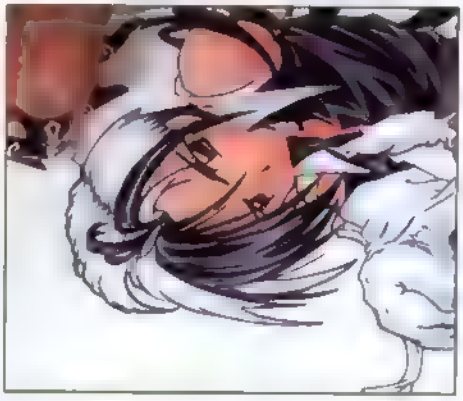
Puedes pintar las hebillas o cosas de metal con este mismo color, sólo hay que mezclarlo con un poco de negro o azul para dar la sombra, puedes aplicar unos toques de brillo con blanco.

Para los ojos se usó un color rojo degradado hacia el negro, nota que el color rojo tapa parte de la línea de entintado, corrige ese detalle con en estilógrafo desechable.



Ve la diferencia entre el dibujo sólo pintado y el ya entintado, la figura se realza mucho más.

Ya que tienes tu figura terminada, lo siguiente es entintarla, usa un estilógrafo desechable si no controlas muy bien tu pulso, o plumilla o pincel si te acomoda más, ten cuidado de separar los planos por medio de líneas gruesas y delgadas.



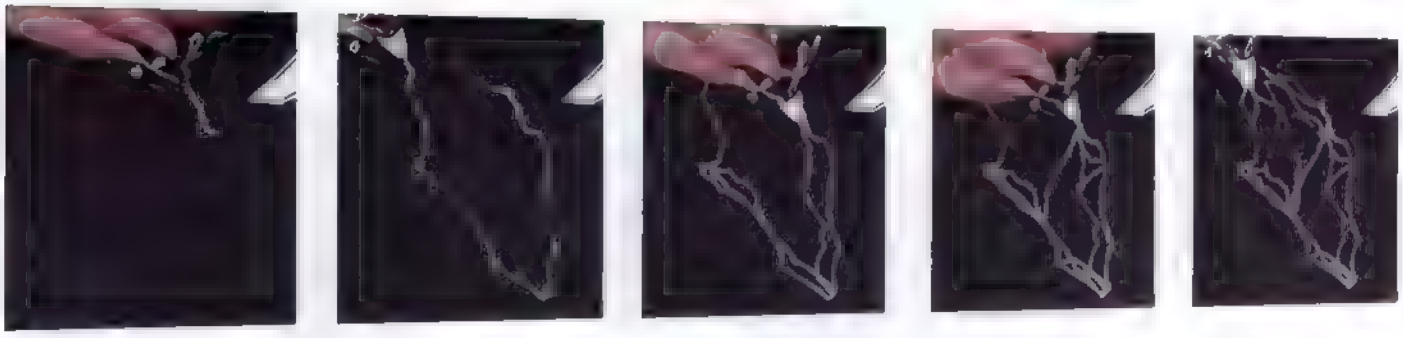
Ahora vamos a rellenar el fondo con negro, pero tenemos que dejar una breve línea blanca entre el color del fondo y el personaje, si se te dificulta mucho pintar alrededor del personaje sin tocarlo, puedes dibujar una línea guía alrededor de toda tu figura principal, así no cometerás errores a la hora de pintar. Siempre es más fácil pintar cuando se tiene una línea guía dibujada, este paso puedes omitirlo y pintar directamente sin guía.

Ahora el negro, tienes que preparar la pintura negra como comentamos páginas atrás, sólo que esta vez debes preparar un poco más, cuida que la línea de separación entre el fondo y el personaje sea lo más regular posible, rellena cada espacio sin que se vea opaco, si es necesario pintar más de una vez, sobre la misma zona, hazlo.

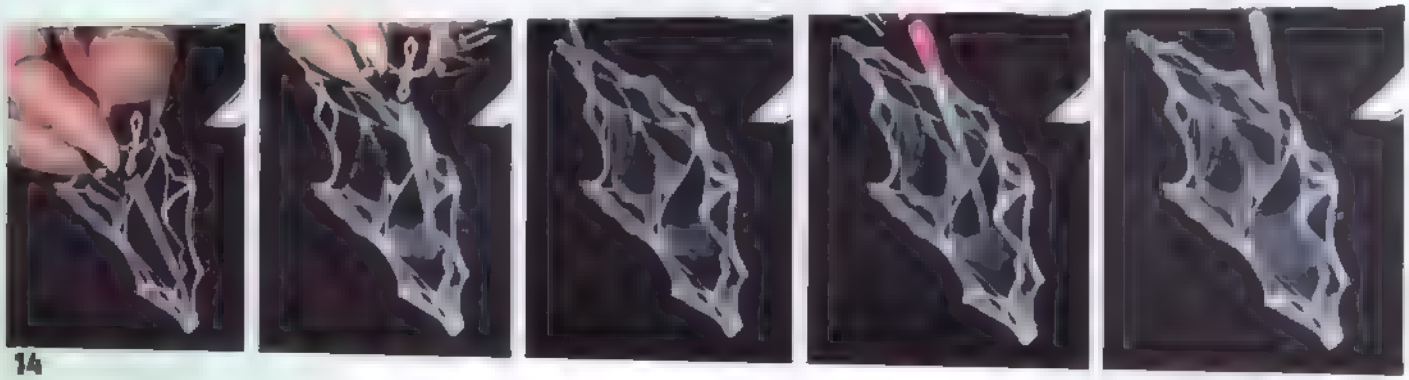
Por último, mezcla un poco de pintura blanca con una pequeñísima cantidad de negro y azul, debe quedar casi blanco. Esta pintura úsala para remarcar el espacio claro entre el fondo y la figura, ten cuidado de no llevarte la línea del entintado y de hacer el trazo lo más regular posible.

Ya tenemos la figura terminada con el color de fondo, si llegaste a llevarte la línea del entintado con el color blanco, retócala con estilógrafo o pincel. Podríamos dejar el dibujo así y se vería bien, quedaría como una ilustración común y bien lograda, pero siempre podemos agregar elementos que sean retos para nuestra habilidad y que mejoren la ilustración. En este caso, se decidió llenar la imagen de cristales rotos que dieran más profundidad y dinámica a nuestra ilustración.

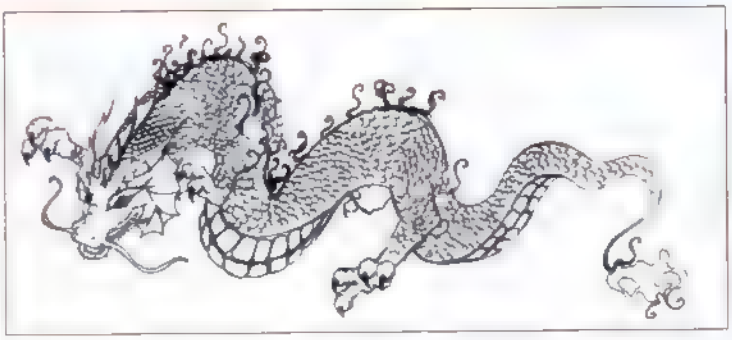
Para hacer los cristales, debes marcar la forma de éstos con una pluma de tinta blanca, o con pincel o plumilla usando tinta blanca mezclada con acrílico blanco. Traza una forma irregular y marca líneas que denoten su textura al azar, dibuja unas facetas más grandes que otras en diferentes direcciones.



Prepara un color gris mezclando blanco con negro y dándole un ligero toque de azul, aplícalo poco a poco haciendo degradados en cada faceta del cristal, no cubras completamente la faceta, deja espacios sin pintar que den la sensación de transparencia.



Después de dibujar los cristales, sólo queda poner algunos detalles, Ivonne se decidió por colocar dragones bordados en diferentes partes de la ropa, te sugerimos que si vas a colocar algún estampado o dibujo en la ropa, primero lo dibujes en un papel aparte para entender su estructura y así saber cómo va a deformarse por los pliegues de la base donde sea colocado.



Esperamos que estas clases te sirvan de mucho, no dejes de practicar y, por favor, mándanos tus comentarios acerca de la clase a la dirección de la editorial. Hasta la próxima.

Juan Armando León Contreras

¡Qué onda, amigos de DibujArte!

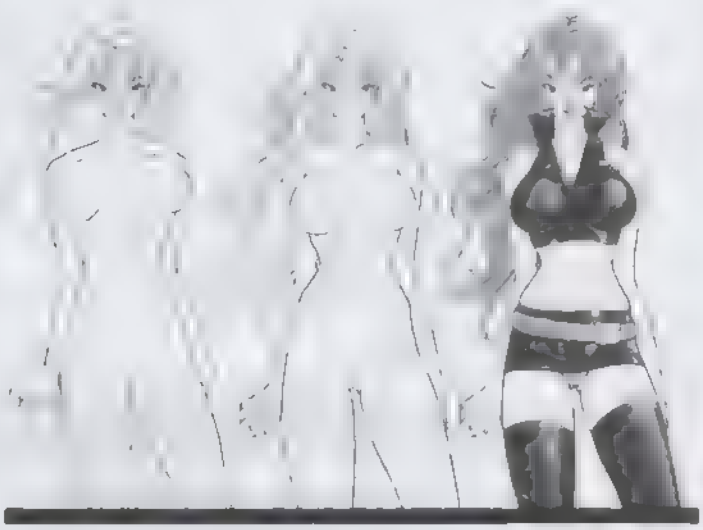
Soy Armando León y tengo 15 años, les mando algunos de mis dibujos para que me los corrijan, critiquen y de paso me vayan conociendo. Mis felicitaciones a Tozani, Gabo y los Hnos. Escorza que son los mejores y que me han influenciado mucho. Adiós y suerte, que no la necesitan mucho porque son chidos.

Juan Armando León Contreras
Guanajuato, Guanajuato.

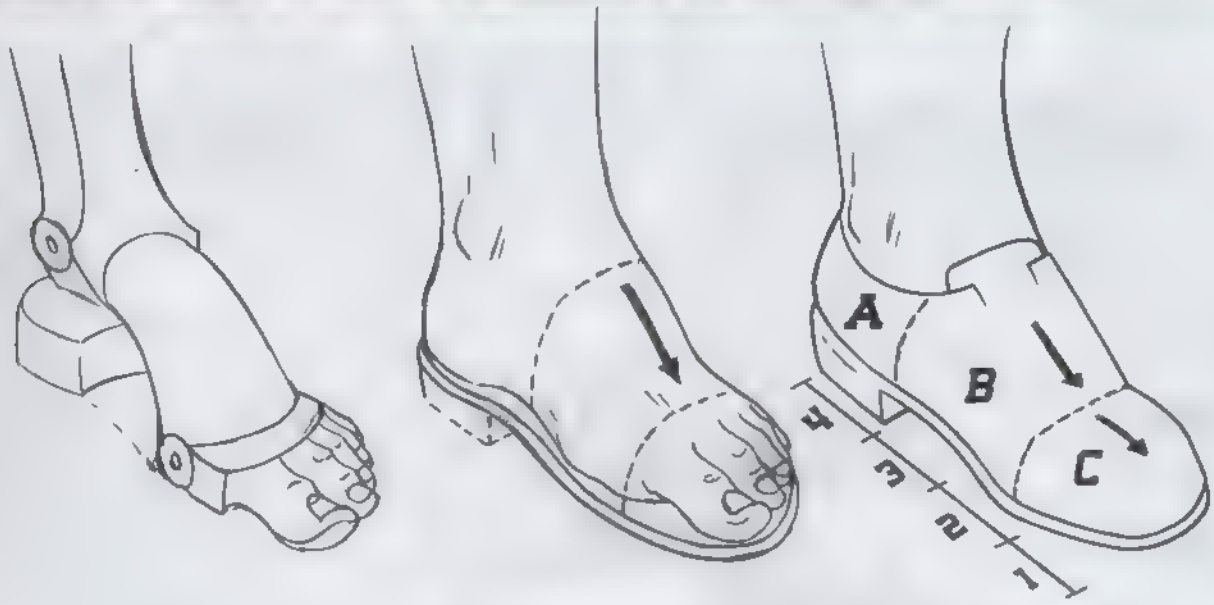
Tus trabajos nos parecieron bastante buenos para la edad que tienes, y decidimos hacer una especie de galería-corrección que expusiera y analizara al mismo tiempo tu trabajo. Básicamente tienes bastante idea de por dónde va esto del dibujo, pero aún tienes fallos en algunas bases y estructuras. Checa en el dibujo de abajo la línea, las principales zonas que tienen problemas en color rojo, compara tu dibujo con la corrección y verás tus errores sin problemas.

Juan Armando León Contreras

El movimiento de tus figuras es bueno, y se nota que lo haces de manera espontánea, pero debes estudiar un poco más la anatomía humana. De primera intención tu ilustración de la izquierda se ve interesante, pero al sacar la estructura encontramos bastantes errores, principalmente anatómicos. Seguida de tu estructura está una corrección con una anatomía más cuidada, pero tratando de apegarla a tu estilo, checa la versión final con los brillos orientados hacia una misma fuente de luz y compara los trabajos.

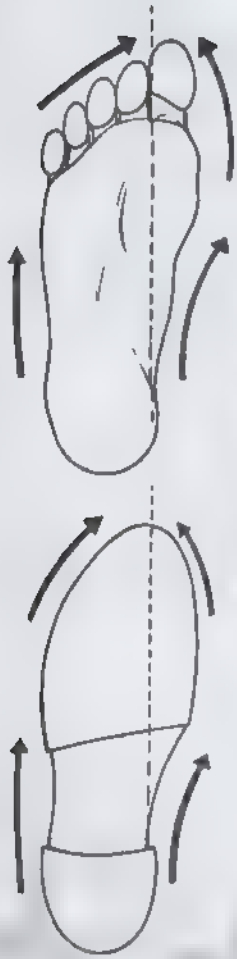


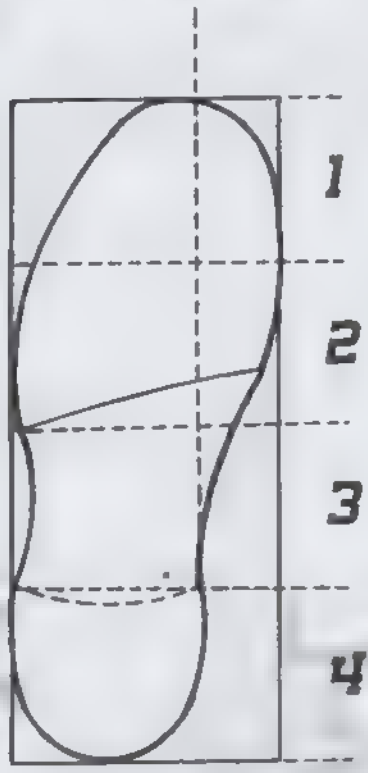
En la ilustración de abajo, tambien encontramos problemas anatómicos, pero creemos que el más visible es el del entintado. Gabo recomienda que diferencies planos por medio del grosor de las líneas. Lo que está más cerca debe tener una línea más gruesa y ésta se adelgaza conforme se aleja. También hay que diferenciar las zonas principales de cada parte del cuerpo, en este caso, hay que definir bien las formas de los guantes de las de la ropa del torso para que no se confunda el observador.



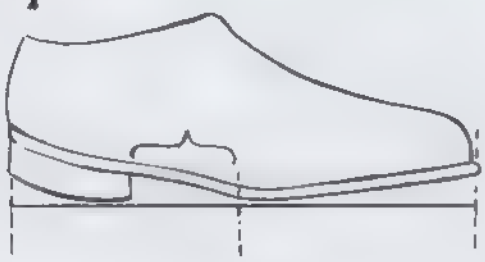
Para dibujar correctamente los zapatos se debe conocer la estructura del pie, mientras mejor dibujes el pie descalzo, mejor dibujarás el zapato y viceversa, por eso aquí te presentamos una estructura básica del pie.

Para la mejor comprensión del zapato lo dividiremos en tres partes (A, B y C) por la parte de arriba y en cuatro partes la suela, donde el tacón mide una cuarta parte de la suela como en la figura 1, otro aspecto importante en el pie es que su parte externa (parte del dedo menique) casi no se curva, mientras que la parte interna del pie (parte del dedo gordo) se curva hacia fuera, como se ve en las flechas.

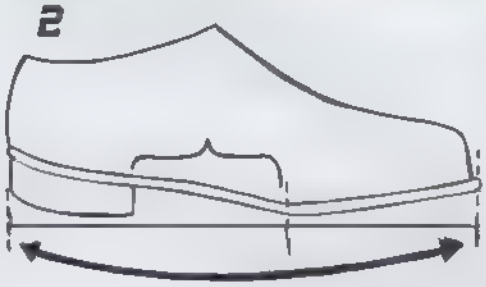




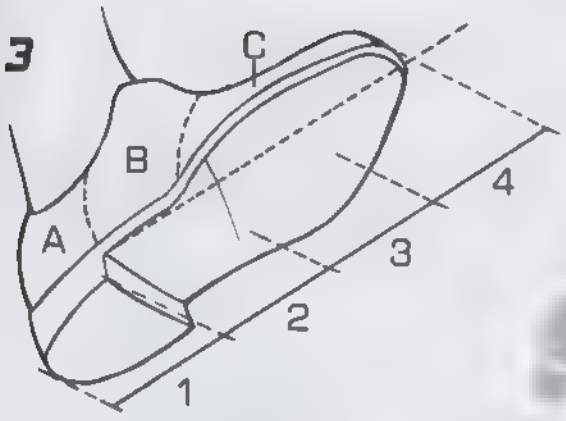
1



2

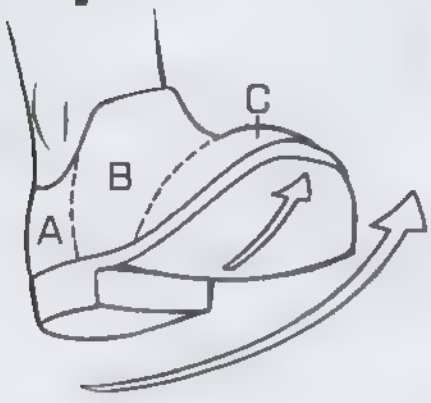


3



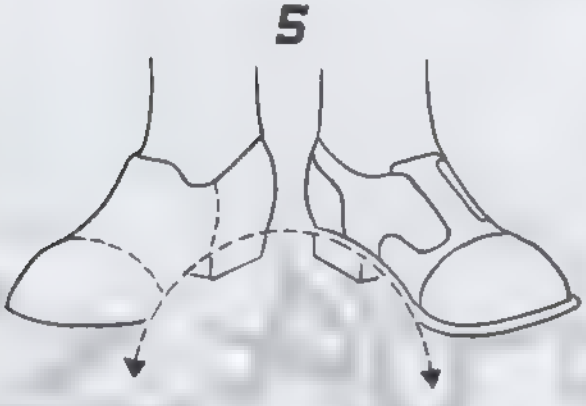
En el zapato de perfil del lado externo (parte del dedo meñique) la suela toca el piso a la mitad del total del largo de la suela (figura 1)mientras que el zapato de perfil del lado interno la suela toca el piso más allá de la mitad del largo total de la suela (figura 2) además al tocar un zapato el suelo, éste tiene una forma un tanto curva, como se ve en las primeras dos figuras, de tal modo que ni todo el tacón ni toda la suela tocan el piso, también puedes observar este fenómeno en la figura 4, las flechas indican la forma curva de la suela.

4

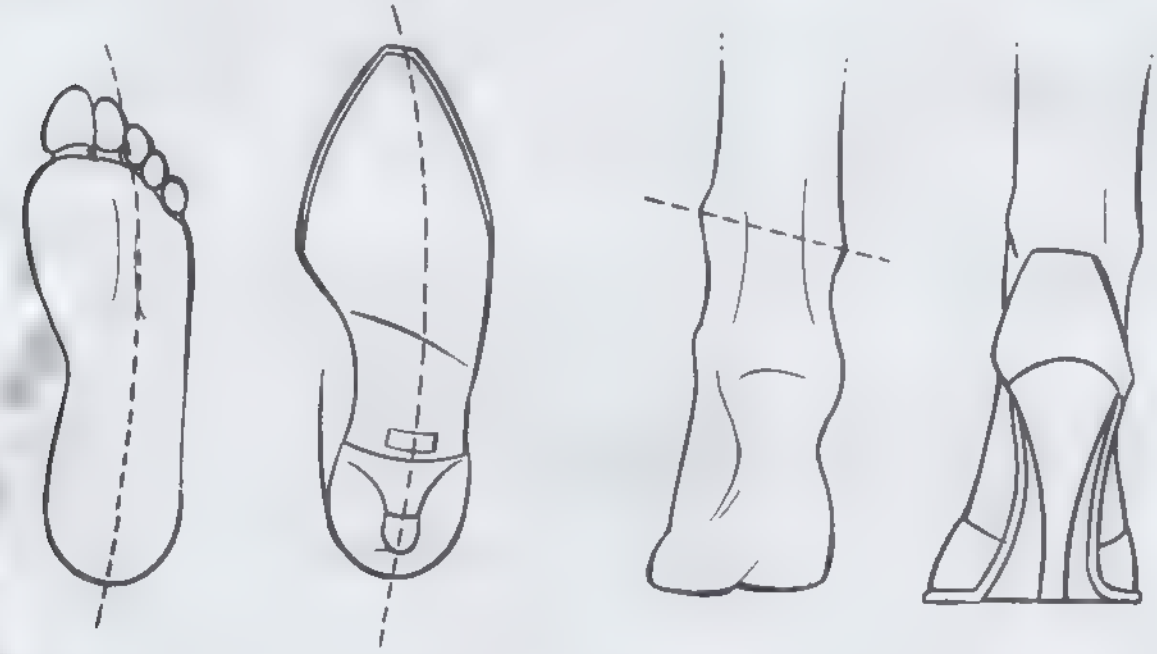


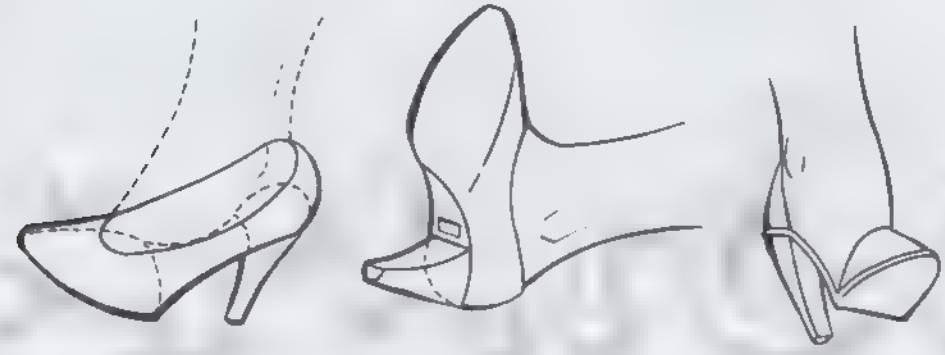
Al dibujar zapatos hazlos en diferentes posiciones, como en la figura 3, y puedes aplicar lo visto en la página anterior, recuerda que dibujar tantos zapatos como te sea posible es la base para su dominio, además de poner atención a las medidas y las formas que por lo general se generan como la línea curva de la figura 5.

5

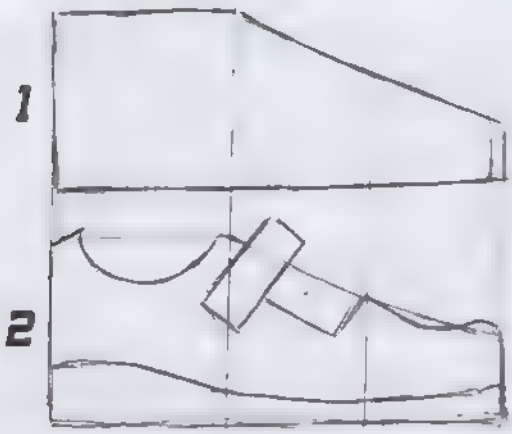


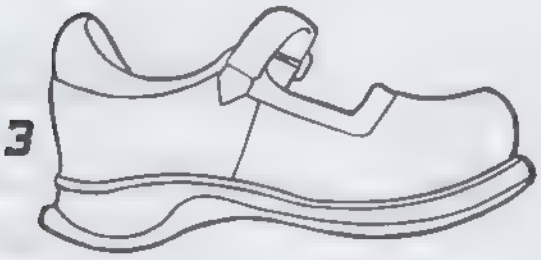
Al dibujar una zapatilla la forma que más se debe dominar es el pie parado como de puntita, principalmente hablando del perfil del pie como en la figura 1, las líneas punteadas son las líneas que podría llevar o no una zapatilla (como el pie más cubierto o el tacón más ancho) observa las formas del pie con respecto a las formas del zapato, recuerda que el tobillo interno es más alto que el externo, es difícil establecer reglas fijas para el dibujo de las zapatillas porque éstas varían dependiendo de lo alto del tacón, por lo que aquí te ponemos algunos casos frecuentes para que te sirvan de orientación.

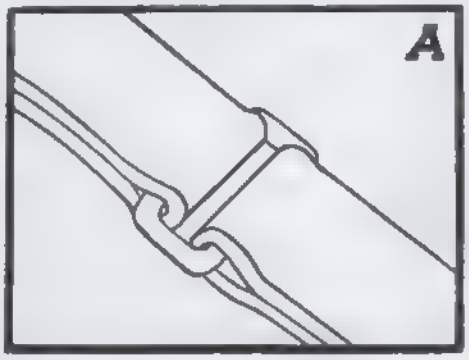


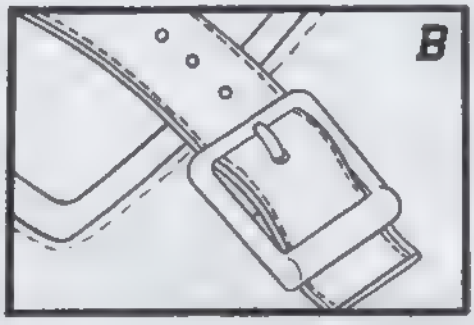


Una vez sentadas las bases teóricas vamos a aprender a dibujar zapatos para actividades específicas.







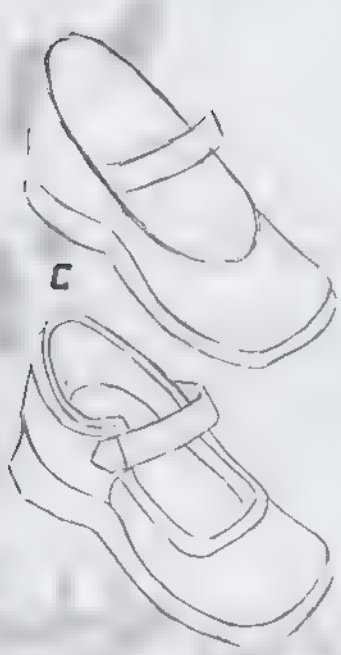


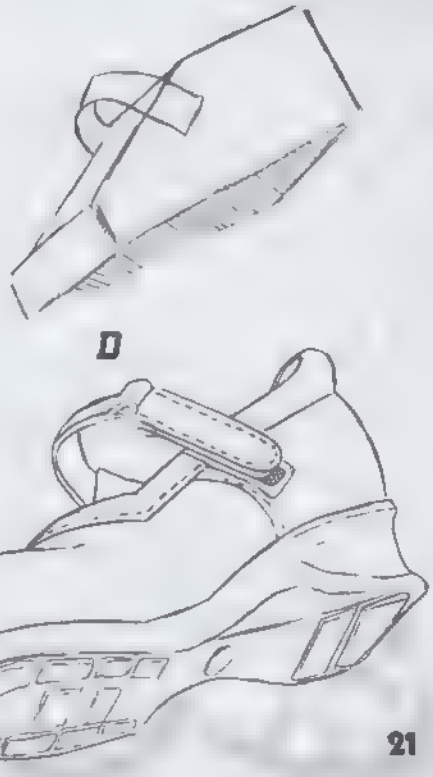
El zapato escolar

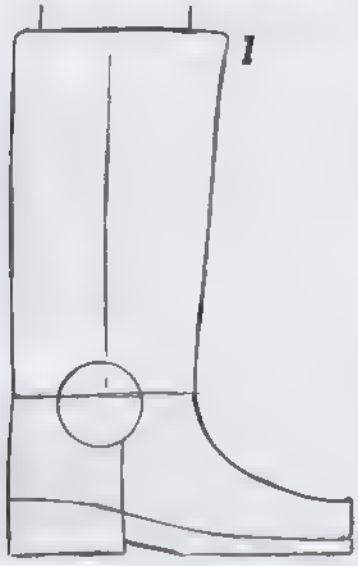
No te fijes demasiado en los detalles, a veces, por dibujar los detalles olvidamos la forma general. La forma del zapato vista de perfil es muy simple (1) en (2) sólo recortamos algunas partes a la forma general y ya se ve la forma del zapato, en (3), detallamos. Si quieres más detalle observa en A y B los acercamientos. Las hebillas son características del zapato escolar.

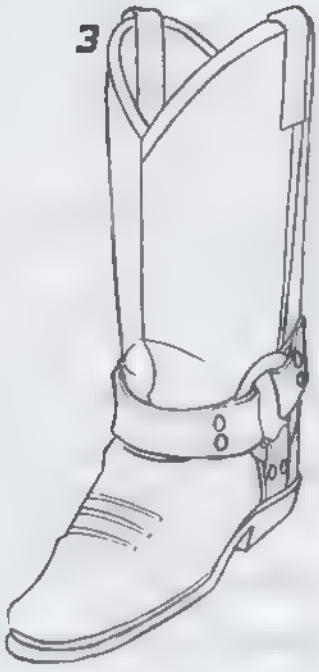
(C) Puedes empezar el boceto de tu zapato con un óvalo.

(D) Observa la forma básica es igual a (1) al detallar tenemos una posición difícil en un zapato.







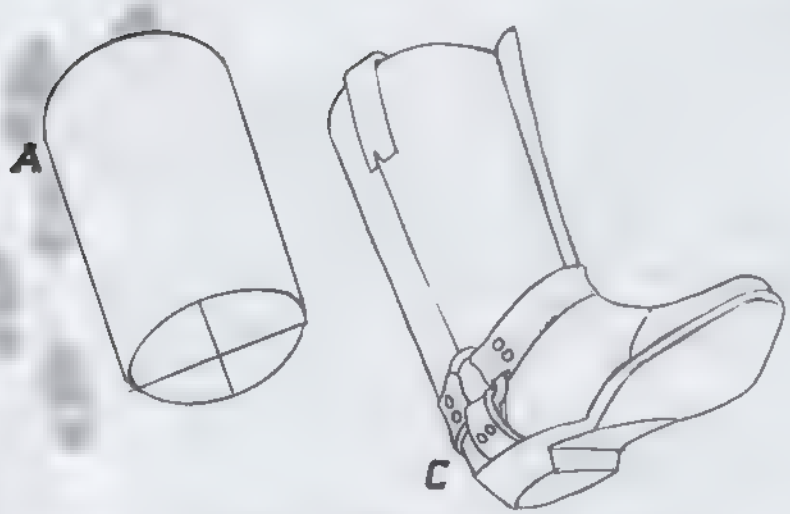


La Bota

Bien dibujada, la bota luce mucho en cualquier dibujo.

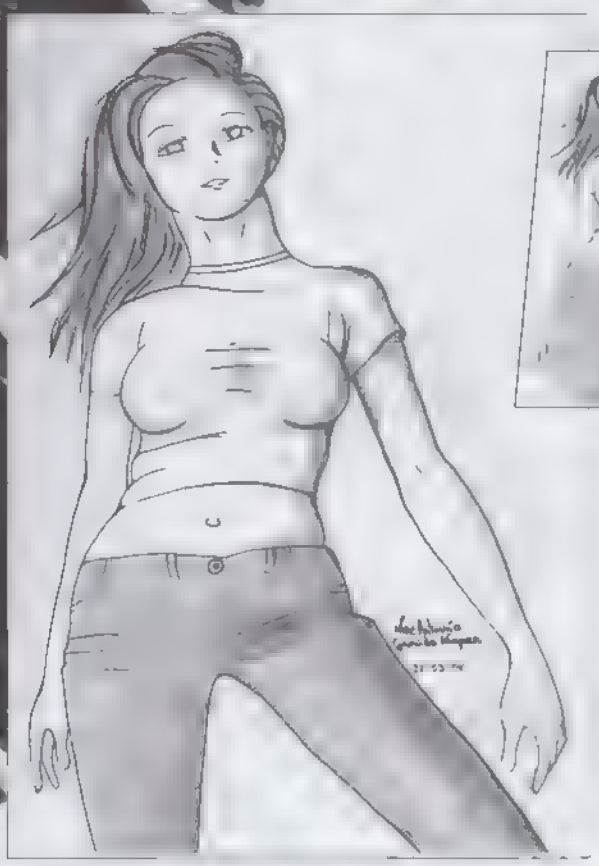
En el paso 1 tenemos la base de una bota, no es más que un rectángulo con un triángulo.

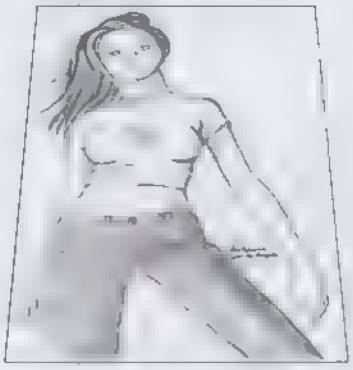
En el paso 2 usamos esa misma base y detallamos.



Hacer una bota de lado es muy fácil, ahora dibujemos una bota vista desde abajo; para hacerlo, primero dibuja un cilindro y luego la base del zapato, ambos vistos desde abajo, fusionándolos y detallando tenemos una bota terminada (c). Intenta otros ángulos y aprende los detalles, si tu dibujo no se ve bien, revisa su base.

Aquí tenemos dos ejemplos en los que hemos aplicado el zapato escolar y las botas que acabamos de aprender, hemos agregado el vestuario completo en cada caso, los zapatos hacen juego con el atuendo, por eso es bueno saber dibujar todo tipo de zapatos.





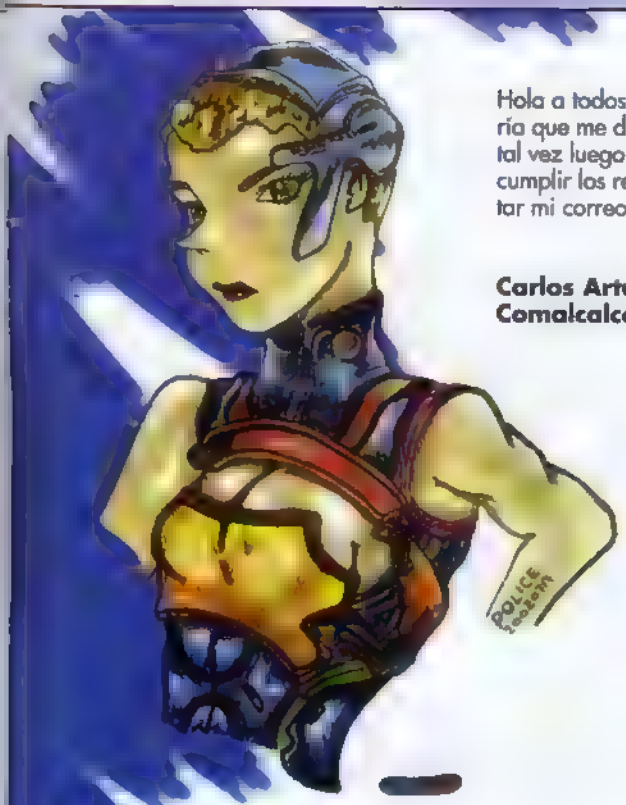
Hola, DibujArte. Espero puedan echarle un ojo a mi dibujo, me agradaría saber su opinión. Quise darle una perspectiva tipo vista de gusano, aunque tal vez se note mejor si se inclina la hoja, seguiré practicando.

José Antonio Garrido Vázquez
Estado de México.

Tienes que cuidar la perspectiva al hacer un dibujo en contrapicada (a ojo de gusano). Si tienes dificultades con los puntos de fuga y en cómo encajar la figura humana en éstos, sólo recuerda que lo que está más cerca de nosotros, debe ser mas grande y conforme las cosas se alejan, son mas pequeñas. Aplicando este principio, la cabeza de tu dibujo debe ser más pequeña y las piernas deben irse agrandando mientras más cerca de nosotros estén.

En el sombreado toma en cuenta el volumen de cada parte del cuerpo, por ejemplo en los senos, si la luz viene de arriba, debe haber sombras bajo éstos. Toma en cuenta detalles como el de la entrepierna, ya que en la posición en la que está, debe verse la sección media de ésta. Apóyate con elementos como las presillas, el botón, la curvatura de la blusa y los pliegues para dar un adecuado efecto de perspectiva.

Carlos Arturo Olan Chablé



REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Hola a todos los de la revista DibujArte. Me gustaría que me dieran su opinión sobre mis dibujos y tal vez luego me los pudieran publicar si llegan a cumplir los requisitos. Si alquien me quiere contactar mi correo-e es:caldox186@hotmail com

Carlos Arturo Olan Chablé.
Comalcalco, Tabasco.

Esperamos que te haya agradado ver a tu personaje en portada. Las proporciones de un cuerpo deben ser bien cuidadas para que el resultado final sea satisfactorio. El tamaño del brazo que dibujaste no corresponde a la proporción correcta de la cabeza, mira dónde está el codo y a dónde llega si lo proyectas sobre el torso. Trata de que los objetos que interactúen directamente con el cuerpo (en este caso, la armadura) produzcan un efecto sobre la figura, la moldura que tiene sobre el pecho, por ejemplo, no hace que los senos se presionen como deberían. Nosotros creamos un tipo de armadura diferente, que mantiene ciertos rasgos de la que tú hiciste, observa cómo la armadura adquiere el volumen de la parte del cuerpo sobre la que está. En vez de ponerle el letrero: "policía" sobre el brazo, te sugerimos un código de barras que denote un poco más el tipo de tecnología de su tiempo.

No olviden mandar sus trabajos a la dirección de revisión de portafolios:
dibujarte@cartonista.com
o a la dirección de la editorial:

Revista DibujArte
Sección Revisión de Portafolios
Salvador Diaz Mirón #156
Col Santa María la Ribera
México, D.F
C.P. 06400

FICTION LAB
Animation School

Fiction Lab es un nuevo instituto dedicado a la enseñanza, difusión y producción de animación en todas sus manifestaciones. Cuenta con amplias instalaciones de primer nivel, computadoras Alienware™ en sus laboratorios, Softimage-XSI™ para producción 3D, además del software clave para diseño y post-producción en la industria audiovisual y multimedia.

Cuenta, sobre todo, con maestros especializados en cada área de la producción digital, con 10 años de experiencia profesional. Fiction Lab es socio académico de Softimage Montreal, lo que garantiza un nivel internacional de capacitación certificada. Latinoamérica es uno de los mercados de cine y animación en expansión más importantes. En los próximos años se abrirán muchas oportunidades para los creadores de contenido en áreas a las que tradicionalmente se tiene poco acceso. Además, los nuevos foros como es el caso del festival de RESfest, festival de cine digital, ayudan a que el trabajo de autoría fresco sobresalga de entre los formulismos obsoletos de las grandes productoras.

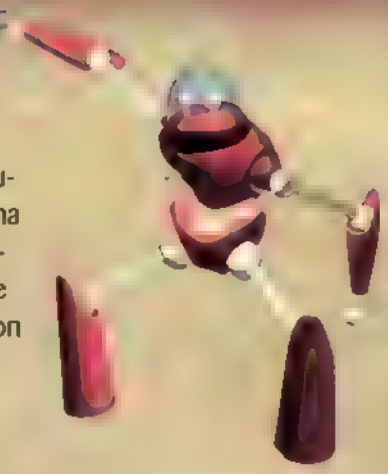
Fiction Lab busca desarrollar gente con ideas propias, dándoles acceso a las herramientas profesionales de producción digital. También, busca apoyar proyectos de cortometrajes para su exhibición en las pantallas nacionales y en muestras europeas y norteamericanas.

En Fiction Lab damos total prioridad al individuo por encima del software y la tecnología. Potenciamos la idea por encima de la técnica. La preproducción y la planificación creativa como medios para llegar a un buen resultado. La tecnología hace su papel de herramienta al servicio de la idea, no a la inversa.

En los últimos años, la tecnología digital ha dejado de ser exclusiva de las grandes casas productoras para acercarse a aquellos individuos que tienen la inquietud de contar historias e inventar personajes memorables. El panorama de la producción digital está cambiando radicalmente. La autoría en los medios audiovisuales ha pasado hoy a primer plano, tanto en las grandes producciones de Hollywood como en el circuito de cine independiente.

Fiction Lab, consciente de este interés por parte de jóvenes y profesionales mexicanos, centra sus esfuerzos en brindarles una formacion teórica y práctica, orientada al desarrollo de sus capacidades narrativas.

Fiction Lab pretende reclutar a gente con inquietudes artísticas y técnicas para desarrollar una nueva oleada de creativos mexicanos. Nuestra meta es construir una infraestructura creativa de animadores y autores que aporten personalidad al panorama audiovisual actual. Como escuela nos comprometemos a dar el mejor rendimiento de nuestros alumnos y potenciar su autoría con todos los medios de los que disponemos.



Fiction Lab dispone de salones de stop motion, multimedia, animación 3D, dibujo y conferencias.
Ofrecemos el mejor hardware y las herramientas necesarias para trabajar en un ambiente cómodo y productivo. Los salones de multimedia y 3D disponen de máquinas Alienware con la última tecnología en computadoras. Procesadores Hyperthreading 3Ghz, gráficas Ati Radeon y Nvidia GeforceFX 128DDR para trabajar 2D y 3D a máximo rendimiento.
Salones de teoría con videoproyección, servicio de cafetería con terraza, biblioteca y videoteca y un salón de realx y entretenimiento al servicio de todos los alumnos de la escuela.
Todo diseñado específicamente para las necesidades de nuestros alumnos y para su libre desarrollo creativo.

PREPÁRATE PARA LA INVASIÓN

ALISTATE A NUESTROS PROGRAMAS DE ANIMACION

HEMOS ENVIADO LA INFORMACION QUE NECESITAS PARA UNIRTE A NOSOTROS

Con una tutoría personalizada y el apoyo de profesionales del sector y conferencias especializadas, ofrecemos una información única y desintoxicada de patrones académicos obsoletos.

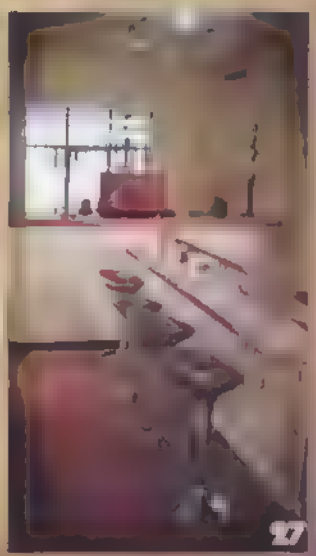
Nuestros maestros ofrecen experiencia práctica en producción, un trato familiar y un flujo de conocimientos constante. Pero lo más importante: buscamos alumnos con interés y creatividad que quieran desarrollar sus ideas y sus proyectos.

Fiction Lab Animation School

Tuxpan No. 105
Col. Roma Sur, México D.F.
C.P. 06760

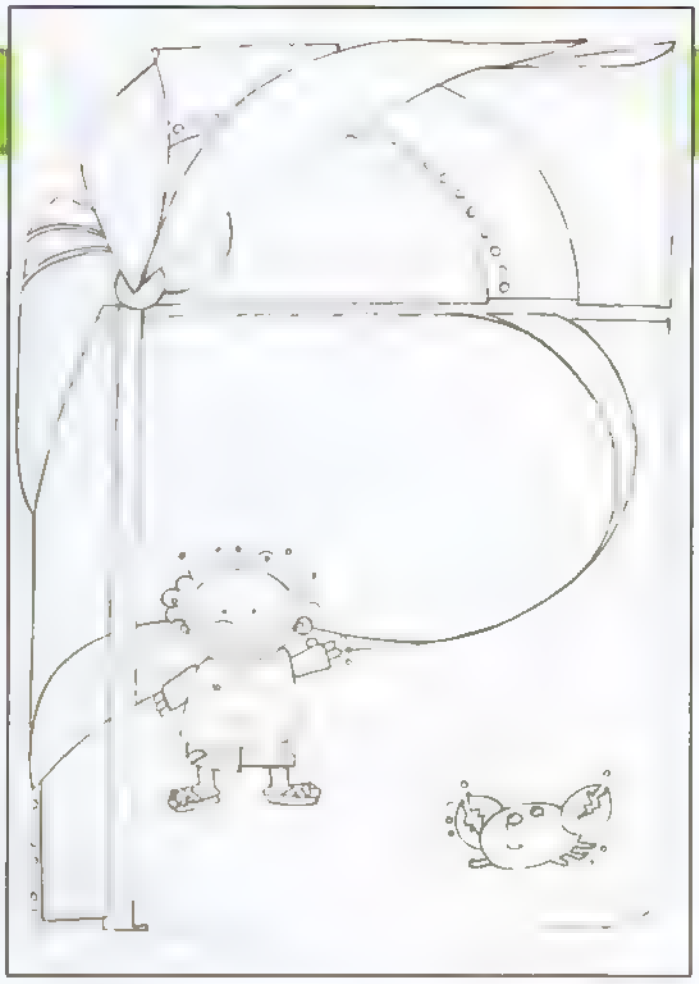
TEL/FAX: 5264 3467
5264 7958

http://www.fictionlab.com.mx
info@fictionlab.com.mx



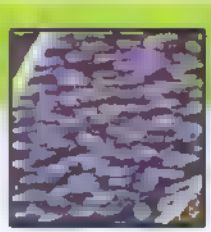
PASTEL

LILIANA PARTIDA



Ahora veremos una técnica diferente para manejar el pastel, esta vez por cortesía de Liliana Partida; pero antes que nada, veamos algunas consideraciones que se deben tomar en cuenta para trabajar el pastel.

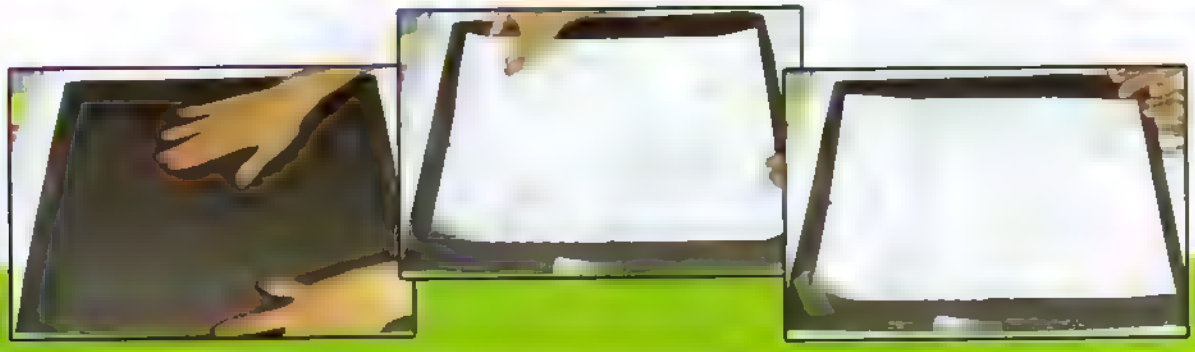
- El pastel es un pigmento hecho a base de colorantes y agua de goma, puede comprarse en forma de barra o de lápiz.
- Siempre hay que fijar el pigmento al terminar, ya sea con fijador especial o con Spray para el cabello, aunque éste último tiende a apagar el color.
- Al final, puedes repasar los contornos antes de fijar.
- Los soportes idóneos son papeles o cartulinas ásperas, cartones o madera no lisa.
- Aplicar el pastel de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha si se es diestro, los zurdos deben hacerlo a la inversa.
- No apoyar la mano en el papel, de hacerlo, se debe colocar papel secante bajo la mano.
- Lo ideal es trabajar en caballete.
- Trabajar siempre a mayor escala (a un tamaño mayor al que se va a imprimir).
- Los colores fríos se usan para las sombras y los cálidos para las luces.
- Se puede difuminar con el dedo, con pincel, con esfumino o con pincel mojado, a modo de acuarela.
- Zonas redondeadas y formas naturales es mejor difuminarlas con el dedo.
- Para luces se puede usar el esfumino y pastel blanco o incluso una goma.
- La técnica divisionista que usaremos en esta ilustración es parecida al impresionismo, se trabaja con una serie de líneas que pueden ser paralelas o intersectadas con diferentes colores, hay que crear profundidad y forma.



Esta ilustración la vamos a trabajar en cartulina negra, para usar colores más vivos y hacer buenos contrastes.

Lo primero es pasar tu dibujo al papel negro y para eso debes sacar una ampliación fotostática de tu dibujo original, recuerda trabajar en una escala mayor a la original. Usa una mesa de luz o una ventana, pega tu fotocopia con la tinta hacia el cristal y comienza a 'calcarlo' con un pastel de color claro, puede ser amarillo o blanco. Cuida que cada línea quede calcada para que no tengas errores al pasarlo a la cartulina negra.

Una vez terminada, despega con cuidado tu fotocopia.



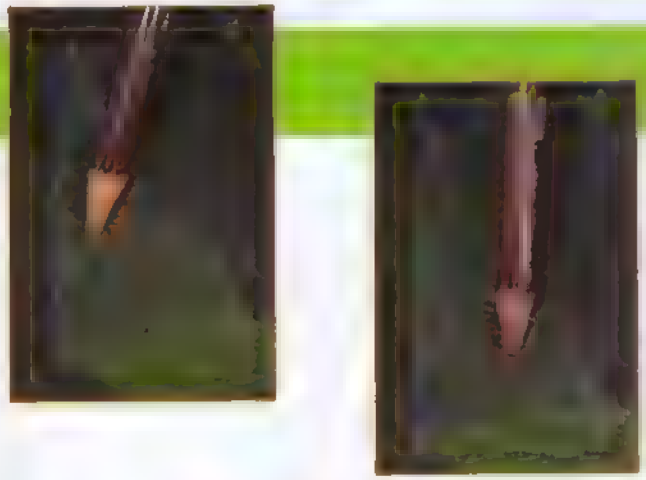
Coloca tu cartulina en una base sólida, como una mesa o un caballete, y fíjala con cinta adhesiva o masking tape, no olvides quitar el exceso de adhesivo pegándolo y despegándolo de tu pantalón varias veces. Después, coloca tu fotocopia con los trazos a pastel hacia abajo, ten cuidado de no frotarlo mucho pues puedes manchar la cartulina negra.

Ahora traza nuevamente el dibujo con un lápiz o una pluma que te permita diferenciar cuáles líneas ya has trazado y cuáles no. Ve checando que el dibujo se pase a la cartulina negra sin errores.

Cuando hayas terminado revisa el dibujo antes de quitar la fotocopia, confirma que ha pasado completamente y que las líneas no se borrarán fácilmente. Aquí tienes una muestra de cómo debe quedar tu dibujo después de haberlo pasado.

Ahora comienza a trabajar zona por zona, recuerda que debes ir de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. En esta ocasión no trabajaremos con una fuente de luz establecida, simplemente trabajaremos la técnica, por lo tanto, no hay tonos base, simplemente colores entremezclados.

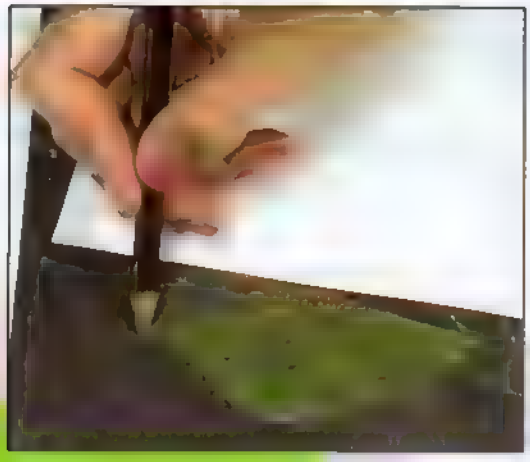
Para esta parte usamos un color verde y comenzamos a hacer pequeños trazos en paralelo, tratando de que cada uno sea igual en trazo y forma. Después se usó un color amarillo trazando líneas de la misma manera, pero tratando de que se entrecruzaran con el verde. Trabájalo poco a poco y sin prisas.



En la parte del cielo que está más cerca del sol se usaron colores azul, amarillo, naranja y magenta. Checa que la orientación de las líneas de esta zona es diferente a la de las hojas.

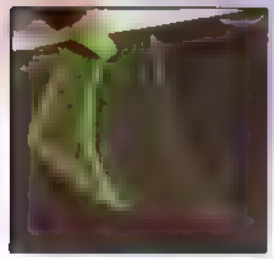
Para los detalles como estos círculos emplea colores a tono con los que ya usaste, pero que contrasten hasta cierto punto. Tus lápices conté deben tener una punta adecuada, afílalos cada vez que lo necesiten con un cutter o con un sacapuntas adecuado.

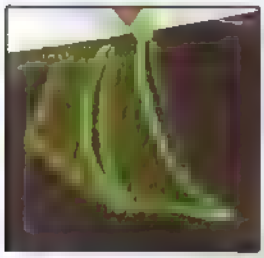
Ahora seguimos con el sol. Usamos colores amarillo y naranja en mayor intensidad y se agregaron toques en magenta. No pierdas de vista la orientación de las líneas, ya que cada zona se trabaja con una orientación diferente, no importa si son parte del mismo objeto.



Esto lo verás más explícitamente en las hojas de la palmera, ya que cada hoja tiene las líneas orientadas hacia diferentes ángulos.

Cuando termines de trabajar una zona, marca su contorno, no dejes los contornos hasta el final, porque puedes manchar lo que ya llevas de trabajo.





Usa el color dominante de los que hayas usado para la zona en cuestión, simplemente trata de que la línea sea continua, sin demasiadas variaciones en grosor e intensidad.

Mira cómo para cada zona se usaron colores diferentes en el contorno. Si necesitas apoyar la mano, usa papel secante, ya que puedes barrer el trabajo si frotas la cartulina negra.

Define cada parte con un color específico que se relacione, por ejemplo, en las hojas el contorno es de tonos verdes y/o amarillos, el cielo lo pintamos con contorno azul y el sol, con naranja. Trata de usar el lápiz lo más perpendicularmente al papel que puedas.

En los cocos se usaron tonos cafés, pero la orientación de la línea es radial, buscando así dar cierto volumen y describir mejor la forma del objeto. Usa unos toques en amarillo y el contorno naranja para dar pies a los tonos del sol.

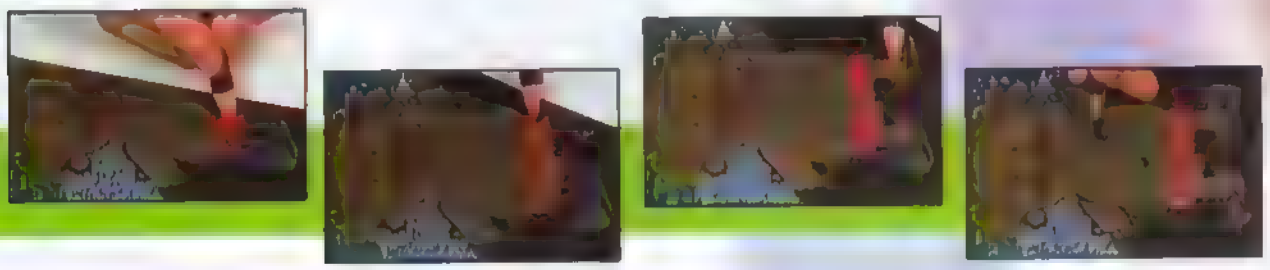
En el sol, como ya vimos, se usó amarillo, naranja y magenta. Debes ser muy paciente en zonas muy grandes como ésta, ya que cualquier variación en el tipo de los trazos puede resultar en un error dentro de la ilustración, trata de llevar un ritmo en toda la zona y de no perderlo, descansa de tiempo en tiempo y continúa con el mismo patrón. Trabaja color por color para que no te confundas ni des volúmenes raros.

Ahora la parte del cielo que está más cerca del sol. Checa que la orientación de los trazos también es radial, tratando de seguir un centro que no vemos, ten mucho cuidado con estos detalles, ya que si logras trabajarlos correctamente tu ilustración se verá genial.

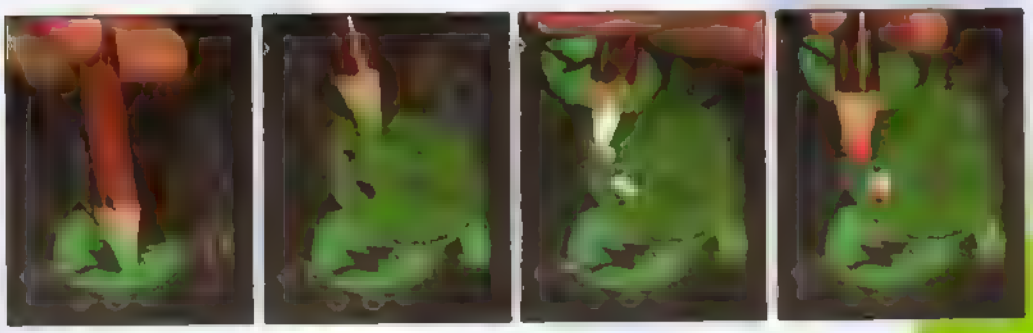
La zona del mar se trabajó con el mismo cuidado que la el sol, tomando en cuenta que es incluso más grande. Usa variaciones de azul y algunos toques de blanco para esta zona. La franja más clara en la orilla del mar (la espuma de la ola) se trabajó principalmente con blanco y se dieron toques con azul claro. Checa el detalle de poner líneas de color amarillo simulando el reflejo del sol en el agua.

La parte baja de la ilustración se trabajó en plano usando barras y lápiz conté. Recuerda que primero se trabaja cada zona y luego se traza su contorno.

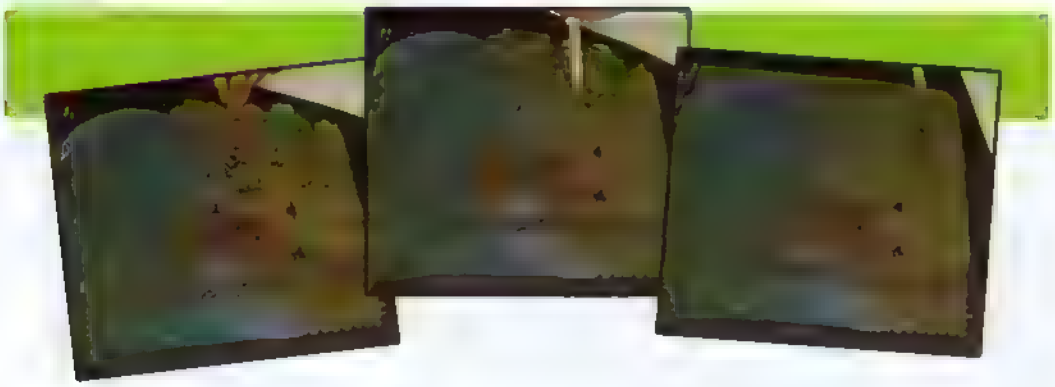
La técnica consiste en usar una barra para rellenar una zona con un tono base; después, con ayuda de un esfumino, se expande el color de manera uniforme y se vuelve a pasar la barra para acentuar el color y la textura, apóyate en papel secante para que no dañes los avances de la ilustración.



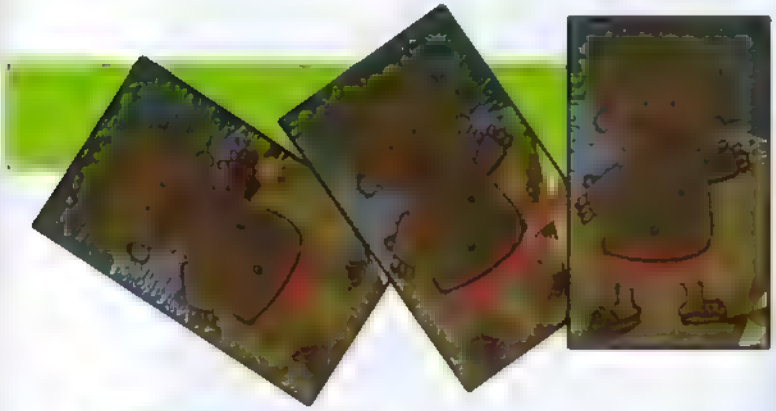
Las zonas pequeñas las puedes trabajar con lápiz conté, pero no presiones demasiado para que no sea difícil de difuminar posteriormente.



En ciertos detalles, como este cangrejo, puedes rellenar con color sin difuminar para dar una mejor textura, sólo recuerda que así es más fácil que se corra el color después de aplicado.



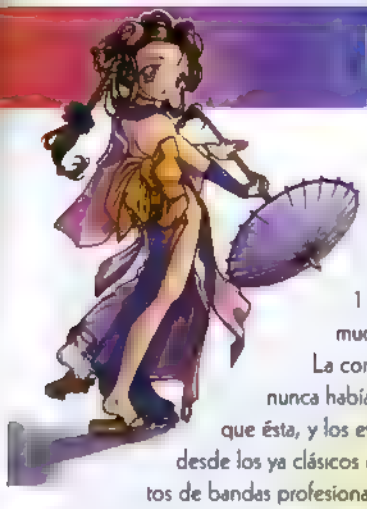
Trabaja las zonas grandes de la misma manera, primero un tono base, después se esfumina y finalmente aplicas otra capa de color para reforzar, sé paciente, no trates de terminarlo rápido porque puedes cometer errores y trata de que no haya muchas variaciones en el tono.



Recuerda trazar los contornos, son muy importantes, sobre todo cuando se trabaja sobre fondo negro.

Ahora sólo resta fijar el color, puedes usar fijador especial (lo encuentras en papelerías grandes) o spray para el cabello, en cualquier caso debes aplicarlo a una distancia de entre 20 y 30 cm para que no humedezcas el papel.

Aquí puedes ver con más detalle la ilustración, estúdiala bien y trata de aplicar la técnica a tus propios trabajos, no dejes de practicar y nos vemos en el siguiente número.



Como acordamos, asistimos al evento TNT en su séptima edición y dimos un par de conferencias los días 29 de abril y 1 de mayo en donde pudimos convivir con muchos lectores y seguidores de la revista La convención estuvo a reventar, ciertamente nunca habíamos asistido a una TNT más concurrida que ésta, y los eventos realizados, fueron muy variados, desde los ya clásicos concursos de baile y de rol, hasta conciertos de bandas profesionales y aficionados a la animación; rondas de Karaoke y Tambores Japoneses. El ambiente, algo saturado, era difícil comprar algo, ya que los stands estaban tan llenos que apenas podía uno avanzar para ver qué tenían de nuevo. Cabe mencionar que en este tipo de eventos, el aspecto del dibujo esta hasta cierto punto relegado, reduciéndose la participación de nuestros buenos amigos, los dibujantes independientes que, ya fuera en grupo o de manera individual, presentaron proyectos nuevos y/o clásicos Extendemos un respetuoso saludo a todos aquellos que con sus publicaciones, tratan de reactivar el mercado del cómic y el dibujo, siempre al pie del cañón, realizando enormes esfuerzos para poder llevar su trabajo a la gente Asimismo, agradecemos a todos los costplayers (disfrazados) que an maron el evento y a todas las chicas que deleitaron nuestra pupila con sus trajes creados por ellas mismas. Ya que el Costplay es un entretenimiento del que no se habla mucho en esta revista, hoy decidimos hacer un pequeño homena,e en las páginas finales de este artículo a todas las chicas que nuestra lente pudo captar y a uno que otro despistado que se nos atravesó

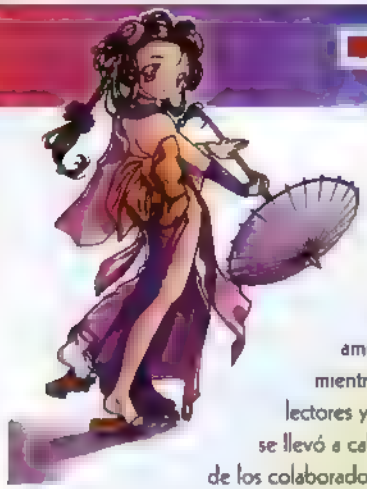
EL YA CONOCIDO AMBIENTE DE LA CONVENCIÓN TNT.

Saludamos de manera especial a los costplayers que llegaron de los estados de Guadalajara, Monterrey, Hidalgo y Morelia, que al parecer obtuvieron un buen lugar en el concurso

Algo muy interesante· no fue el clásico evento en el que encuentras montones de parafernalia de lo que está de moda, sino que muchos aficionados tuvimos la oportunidad de conocer cosas de series nuevas y coleccionables que jamas se habían visto en la ciudad Esto la convirtió en una convencion no sólo para gente superclavada con la moda, sino en un evento para coleccionistas de todo tipo.

LOS DIBUJANTES INDEPENDIENTES, SIEMPRE AL PIE DELCAÑÓN

ALGUNAS CHICAS FALTARON A LA ESCUELA CON TAL DE ASISTIR A LA TNT.



Las conferencias fueron lo mejor para nosotros ya que llegaron muchos lectores con los que estuvimos interactuando y que pudieron llevarse tomos especiales de esta revista. Nuestro editor Juan Antonio Flores y Tozani estuvieron amenizando y conversando con el público en general mientras Lesly, Izumi, Escorza y Draco convivían con los lectores y futuros dibujantes. En el intervalo de la conferencia se llevó a cabo una revisión de portafolios muy rápida por parte de los colaboradores y al final tuvimos una sesión de firmas en donde hasta rotulamos playeras. Entre las preguntas que se hicieron al público hubo una en la que tenían que decir qué temas les gustaría ver en DibujArte que no hayan salido publicados. Las respuestas más interesantes fueron los temas de Texturas en Hiperrealismo, fondos en perspectiva e historieta mexicana de autor, temas que ya están en desarrollo. Agradecemos infinitamente a todos los asistentes a la conferencia y a todos los que se acercaron a nosotros para intercambiar algunas palabras y opiniones. Con nosotros estuvo la mascota de nuestra casa editorial, Goji (de quien tal vez para estas fechas ya puedas encontrar el cómic en los puestos de revistas), que amenizó el ambiente con sus peculiares bailes

EL EQUIPO EDITORIAL DE DIBUJARTE.

No se pierdan las próximas convenciones de la ciudad de México, seguramente tendremos un espacio en el cual podremos compartir con todos ustedes

LOS COLABORADORES DE DIBUJARTE HACIENDO UNA RÁPIDA REVISIÓN DE PORTAFOLIOS.

LA CONFERENCIA EN PLENO.

LOS LECTORES PARTICIPANDO ACTIVAMENTE CON EL EQUIPO CREATIVO.

GOJI, APOYANDO AL EQUIPO DE DIBUJARTE.

Éste es un breve homenaje a nuestras amigas costplayers que se pulieron con sus trajes, dando un ambiente propicio y divirtiendo a cada asistente. Saludos y felicitaciones para todas.

AZUL... PINTADO DE AZUL.

RIKKU POSANDO PARA DIBUJARTE.

UNA TERCIA DE MARAVILLAS.

PREPARÁNDOSE PARA LA PASARELA DEL CONCURSO.

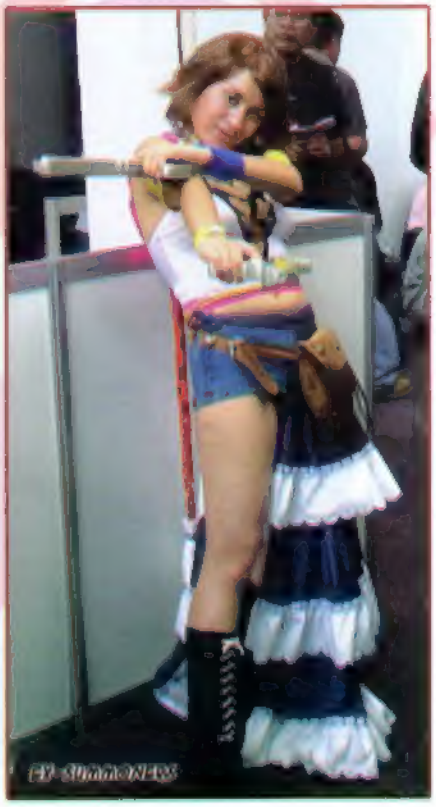
ESTO TE DA UNA IDEA DE LO BUENA QUE ESTUVO LA CONVENCIÓN.

ESTE PAR FUE EL MÁS SOLICITADO DE LA CONVENCIÓN.

Y PARA NUESTRAS LECTORAS...

Aquí te damos una muestra de la cantidad de cosas que te podías encontrar en la convención.

¡Nos vemos en la próxima!



SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

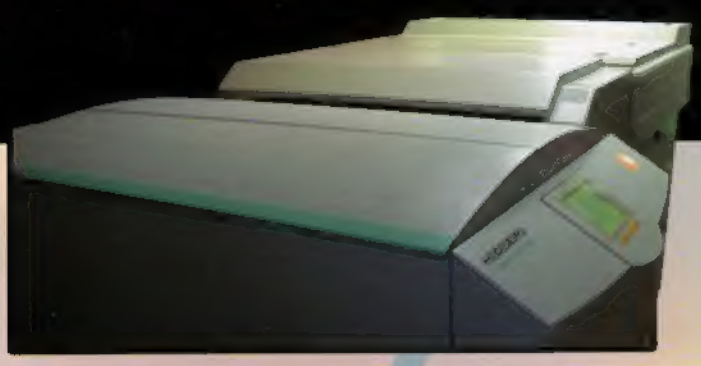
PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

¿NECESITAS RESOLVER TUS SALIDAS DIGITALES?



EDITOPOSTER

TE OFRECE EL
MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN

PREPRENSA DIGITAL

ADEMÁS,
SI TU NEGOCIO REQUIERE...

FOLLETOS, CARTELES, TRÍPTICOS, PÓSTERS PUBLICITARIOS, O DISEÑOS ESPECÍFICOS, CONTAMOS CON PERSONAL ALTAMENTE CAPACITADO.

TRABAJAMOS EN PLATAFORMA MAC, SI MANEJAS ALGUNA OTRA LLÁMANOS Y TE ASESORAMOS.

55 41 00 06